

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2001-187280
(P2001-187280A)

(43)公開日 平成13年7月10日(2001.7.10)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 H 33/30		A 6 3 H 33/30	D 2 C 1 5 0
5/00		5/00	A
33/26		33/26	A

審査請求 未請求 請求項の数5 O L (全 6 頁)

(21)出願番号 特願平11-372377

(22)出願日 平成11年12月28日(1999.12.28)

(71)出願人 000134394

株式会社トイボックス
東京都台東区寿4丁目16番9号

(72)発明者 松崎 達也

東京都台東区寿4丁目16番9号 株式会社
トイボックス内

(74)代理人 100092646

弁理士 水野 清

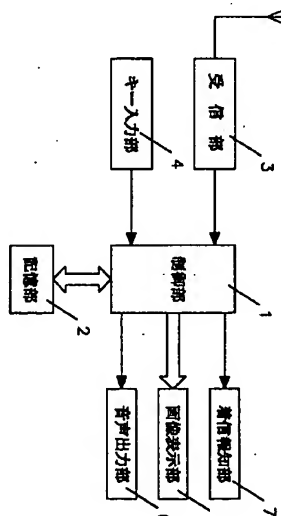
Fターム(参考) 2C150 CA18 DD06 DD28 DF03 DF06
DF31 DD02 ED52 EED2 EE05
EED7 EF36

(54)【発明の名称】 携帯電話機玩具

(57)【要約】

【課題】 携帯電話機玩具であって、携帯電話機としての機能に加え、動画を表示する画像表示部を備え、画像表示部に表示される動画を見ながら、音声やメロディ音を聞くことができるテレビ電話機のような楽しみ方のできるものである。

【解決手段】 本発明は、携帯電話機の着信を検知する受信部と、複数のスイッチにより構成されるキー入力部と、受信部やキー入力部からの信号に応じてデータを記憶部より読み出し各出力手段に出力し制御する制御部と、表示する画像情報、出力される音楽、音声などの情報を記憶している記憶部と、制御部からの画像信号を表示する画像表示部と、制御部からの音声信号を音声に変換し出力する音声出力部とからなる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】携帯電話機の着信を検知する受信部と、複数のスイッチにより構成されるキー入力部と、受信部やキー入力部からの信号に応じてデータを記憶部より読み出し各出力手段にデータを出し制御する制御部と、表示する画像情報、出力する音楽、音声の情報などを記憶している記憶部と、制御部からの画像信号を表示する画像表示部と、制御部からの音声信号を音声に変換し出力する音声出力部とを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項2】請求項1において、画像表示部が動画を表示することができることを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項3】請求項1又は2において、音声出力部から音又は音声を出力すると同時に画像表示部に動画を表示することを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項4】請求項1乃至3において、携帯電話機の着信を報知する信号を動作信号とすることを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項5】請求項1乃至4において、前記制御部からの信号により着信を報知する着信報知部を備え、光の点灯又は点滅により着信を報知することを特徴とする携帯電話機玩具。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、携帯電話機玩具に関する。

【0002】

【従来の技術】従来の携帯電話機玩具には、番号ボタンを押して電話をかけると、番号に応じて音声を聞くことができるものや、呼び出し音が鳴ってから通話ボタンを押すと音声を聞くことができる玩具が知られている。

【0003】そして、これらの携帯電話機玩具には、番号ボタンや通話ボタンを押すことに所定の音声やメロディ音などが出力されるため、使用者はあたかも本物の携帯電話機を使っているように感じることができた。また、この携帯電話機玩具にテレビの人気キャラクターの音声などを使用している場合には、使用者が番号ボタンを押して電話をかけると人気キャラクターの音声を聞けるので、電話遊びをするのに楽しみを感じるものであった。

【0004】しかし、携帯電話機のごっこ遊びをして、電話をかけたり、電話を受けたりして音や音声を楽しむ機能しか備えていないものであった。そのため、遊び方が電話機を使う方法に限定されていた。

【0005】そのため、電話機ごっこの機能に加え、さらに楽しむ機能を備える携帯電話機玩具が望まれていた。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、上記従来技術の問題点に鑑みなされたものであり、携帯電話機としての機能に加え、動画を表示する画像表示部を備えるも

のであって、画像表示部に表示される動画を見ながら音声やメロディ音を聞くことができ、テレビ電話機のような楽しみ方のできる携帯電話機玩具を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、携帯電話機の着信を検知する受信部と、複数のスイッチにより構成されるキー入力部と、受信部やキー入力部からの信号に応じてデータを記憶部より読み出し各出力手段に出力し制御する制御部と、表示する画像情報、出力される音楽、音声の情報などを記憶している記憶部と、制御部からの画像信号を表示する画像表示部と、制御部からの音声信号を音声に変換し出力する音声出力部とを備えることを特徴とする。

【0008】本発明は、携帯電話機玩具であり、従来の携帯電話機玩具と異なり、電話をかける操作が行われると音声を出力する音声出力手段に加え、通話相手のキャラクター画像などを表示する画像表示部を備えている。そのため、テレビ電話機を使用している雰囲気を楽しめる。また、本物の携帯電話機の着信を検知する受信部も備えているため、使用者がこの玩具を持ち歩いている時などに着信を報知するため、本物の携帯電話機を所持しているかのような気分を味わえる。

【0009】請求項2記載の発明は、請求項1において、画像表示部が動画を表示することができることを特徴とする。

【0010】本発明では、玩具本体に備える画像表示部は静止画だけでなく動画も表示することができる。そのため、画像表示部にアニメーションを表示することや、相手キャラクターの動画を表示して楽しむことができる。

【0011】請求項3記載の発明は、請求項1又は2において、音声出力部から音又は音声を出力すると同時に画像表示部に動画を表示することを特徴とする。

【0012】本発明は、玩具本体に備えられる画像表示部に音声に合わせて画像を出力できる機能を備えたものである。そのため、例えば電話をかける操作をした後、画像表示部に通話相手のキャラクターの顔が表示され、出力される音声に合わせて、例えばキャラクター画像が口を動かすことで、テレビ電話で相手キャラクターと通話している雰囲気を楽しむことができる。また、画像表示部に表示される画像や動画が音又は音声に合わせて切換わることで、動く紙芝居のような物語を表現することもできる。さらに、音声出力部から音楽を出し、画像出力部にはその音楽のイメージ動画を表示することで音楽がより楽しくなる。

【0013】請求項4記載の発明は、請求項1乃至3において、携帯電話機の着信を報知する信号を制御部の入力信号とすることを特徴とする。

【0014】本発明は、玩具本体の受信部が携帯電話機

の着信を検知し、検知したことを本体の動作に用いることができる。例えば携帯電話機の着信を検知して着信報知信号を出力する。続けて使用者が本体を操作すると、画像表示部に相手のキャラクターが表示され、音声出力部より音声が出されることで本当に電話を受けるような操作を行うことができる。

【0015】請求項5記載の発明は、請求項1乃至4において、前記制御部からの信号により着信を報知する着信報知部を備え、光の点灯又は点滅により着信を報知することを特徴とする。

【0016】本発明は、携帯電話機の着信を検知した時などに制御部からの信号を受け、光の点灯又は点滅により着信を報知する着信報知部を備えることにより、より本物らしい機能を持つ携帯電話機玩具となる。

【0017】

【発明の実施の形態】本発明は、携帯電話機玩具である。この携帯電話機玩具は、電話をかける操作を行うと、画像表示部に画像や動画などを表示し、音又は音声を出力する。また携帯電話機の着信を検知する受信部も備えているため、携帯電話機の着信を検知するとメロディで報知する。テレビ電話機を使用して会話をしたり、テレビを観たりすることを体験できる携帯電話機玩具である。

【0018】

【実施例】以下、図面に基づいて本発明の実施の形態を詳細に説明する。

【0019】図1は、本発明の携帯電話機玩具の基本回路構成を表すブロック図である。図1は本発明の一実施例であって、制御部1には携帯電話機の着信を検知する受信部3と、入力されたキー番号を検知するキー入力部4からの信号が入力される。制御部1には画像情報や音声情報などが記憶してある記憶部2が備えられている。信号が入力された制御部1では、入力された信号に応じて記憶部2より情報を読み出し、所定の処理を実行し各出力手段に情報信号を出力し制御する。制御部1からの情報信号が入力されると、画像表示部5は画像を表示する。また情報信号が入力された音声出力部6は音又は音声を出力し、着信報知部7は点灯又は点滅する。

【0020】図2及び図3は、本発明の携帯型電話機玩具の一実施例における外観図である。図2は正面図を、図3は背面図をそれぞれ示してある。本体8は使用者が番号を入力するキー入力部4と、画像を表示する画像表示部5と、音又は音声が出される音声出力部6と、携帯電話機の着信を点灯又は点滅で報知する着信報知部7とにより構成されている。そして、キー入力部4は、電話をかける番号ボタン4a、相手方からのメッセージを聞くためのメッセージボタン4b、着信音を選択するための着信音選択ボタン4c、着信メロディを選択するための着信メロディ選択ボタン4d、リダイヤルするためのリダイヤルボタン4e、電話をかけるためのコールボ

タン4f、通話した前の電話番号を消すためのクリアボタン4gから構成されている。

【0021】次に、本発明に係るプログラムのフローチャートを図4乃至図7に基づいて説明する。まず玩具本体に電源が投入されると、ステップ10のスタートから制御手順に従い制御を実行する。ステップ11では受信部3が携帯電話の着信を検知しているか否かを判別し、検知していなければステップ16に進み、検知しているとステップ12に進む。続いてステップ12では過去1分以内に着信を検知していたか否かを判別し、検知していなければステップ13に進み、着信を検知していたと判別するとステップ16に進む。続いてステップ13では報知信号の出力中にメッセージキーの入力があったか否かを判別し、メッセージキー入力があった場合はステップ14設定されている複数のキャラクターの中からランダムに選択された所定の音声フレーズと動画を出力しステップ16に進む。ステップ13にてメッセージキーの入力がなかった場合はステップ15で画像表示部に“メッセージあり”との文字を表示し、ステップ16に進む。

【0022】ステップ16ではキー入力があったか否かを判別し、キー入力がない時はステップ11に戻る。一方、ステップ16にてキー入力があった場合は、入力されたキー番号を判別し、入力されたキー番号に対応する処理を実行する。

【0023】そして、ステップ16にてメッセージキーが入力されたときと判別するとステップ21に進む。ステップ21では、まず表示部に“メッセージ”との文字データを数回点滅させ表示する。続いてデータとして設定されている複数のキャラクターの中からランダムに1人の動画データと音声データを選択しステップ22に進む。ステップ22では選択した動画データを画像表示部に表示し、同時に次の画面に表示される番号を入力し最後にコールキーを押して電話をかけ直すように指示する音声フレーズを出力する。音声フレーズの出力終了後、画像表示部に4桁の数字を表示し、ステップ23へ進む。

【0024】ステップ23では、一定の時間キー入力があったか否かを判別し、キー入力があった場合はステップ10のスタートに戻る。キー入力があったときはステップ24に進む。ステップ24では、コールキーが入力されたか否かを判別し、未入力である場合はステップ23に戻る。ステップ24にてコールキーが入力されている時はステップ25に進む。続いてステップ25では、コールキー入力の前に入力された4桁の数字が正しいか否かを判別する。入力された4桁の数字の中に誤った数字があった場合にはステップ26に進む。ステップ26では入力された4桁の数字の中に誤りがあったことを告げる動画を一定時間表示し、同時に音声フレーズを出力する。出力終了後ステップ24に戻る。

【0025】一方ステップ25にて入力された4桁の数字

字が正しい場合は、ステップ27に進む。ステップ27では、ランダムに選択されたキャラクターの動画データと音声フレーズで所定のアニメーションを実行する。アニメーションの実行終了後、告知音を出力しステップ10に戻る。

【0026】ステップ16にてセレクトキーが入力されたと判別するとステップ31に進む。そしてステップ31では、使用者が4種類の着信報知音の中から1つを選択し設定する。設定を完了すると、以降の着信報知音には設定された着信報知音が用いられる。設定終了後ステップ10に戻る。

【0027】ステップ16にてメロディキーが入力されたと判別するとステップ41に進む。ステップ41では、曲番号を選択する画面の動画を表示し、曲番号の入力待ちの状態となりステップ42に進む。続いてステップ42では、所定の時間キーの入力がなかったか否かを判別し、なかった場合はステップ10に戻る。キー入力があった場合はステップ43に進む。そしてステップ43では、曲番号である1、2、3、4のいずれかの番号キーの入力があったか否かを判別し、ない場合はステップ42に戻る。一方、1から4のいずれかの番号キーの入力があった場合はステップ44に進む。ステップ44では、入力された曲番号に応じた動画を画像表示部に表示しながらメロディ音を出力する。出力終了後、ステップ10に戻る。

【0028】ステップ16にてコールキーが入力されたと判別するとステップ51に進む。ステップ51では、4桁の数字の入力待ち画面を表示しステップ52に進む。ステップ52では所定の時間キー入力がなかったか否かを判別し、なかった場合はステップ10に戻る。一方、キー入力があったときはステップ53に進む。続いてステップ53ではコールキーが入力されたか否かを判別し、入力されている時はステップ54に進む。ステップ53でコールキーが入力されていない場合はステップ52に戻る。ステップ54では、コールキーの入力前に入力された4桁の数字が正しいか否かを判別する、入力された4桁の数字の中に誤った数字がある場合ステップ55に進む。ステップ55では入力した数字に誤りがあったことを告げる動画を画像表示部に表示し、同時に音声フレーズを出力する。出力終了後4桁の数字の入力待ち画面を表示しステップ53に戻る。

【0029】一方、ステップ54で入力された4桁の数字が正しい場合、ステップ56に進む。ステップ56では、入力された4桁の数字に対応した所定の動画データと音声フレーズでアニメーション動画を出力する。アニメーション動画の出力終了後、告知音を出力しステップ10に戻る。

【0030】ステップ16にてリダイヤルキーが入力されたと判別するとステップ61に進む。ステップ61ではお絵かきモードとなり、番号ボタン1から順番に番号

ボタン9までを押してゆくと、画像表示部にブロック毎に画像が表示される。最後まで間違えずに番号ボタンを押すことができれば、最後に成功したことを告げる動画と音声フレーズが出力され、成功しなかったときは残念を告げる動画と音声フレーズが出力される。音声フレーズ出力終了後、ステップ10に戻る。

【0031】また、クリアキーが入力されたと判別するとステップ71に進む。数字入力中の場合には、最後に入力された数字データを削除する。また所定のルーチン実行中には、実行を停止しステップ10に戻る。

【0032】

【発明の効果】本発明は、以上説明したような形態で実施され、次のような効果を有する。

【0033】以上のように、本発明は玩具本体に動画表示ができる画像表示部を備えており、画像表示部に表示される相手キャラクターの話しかける顔や動作などを見ながら出力される音声フレーズが聞けるため、テレビ電話機を使用している気分を楽しめる。また本物の携帯電話機の着信を検知する機能も備えるので、本体の設定操作をしなくても携帯電話機と同時に着信報知音信号が出力される。そして、携帯電話機と同様に相手のキャラクターからの電話を受けることができるので人を驚かせるような使い方もできる。

【0034】また本発明は、動画を表示できる画像表示部と音又は音声を出力する音声出力部とキー入力部とを備えているので、あたかも本物のような携帯電話機の使用遊びをすることができる。そして画像表示部を友人たちと見ながら遊んでいる時に、突然着信報知音が出力されたりするので、本物の携帯電話機を所持しているかの如き感覚を味わうことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例であって、基本的な回路構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の外観正面図である。

【図3】本発明の外観背面図である

【図4】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図5】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図6】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図7】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【符号の説明】

1 制御部

2 記憶部

3 受信部

4 キー入力部

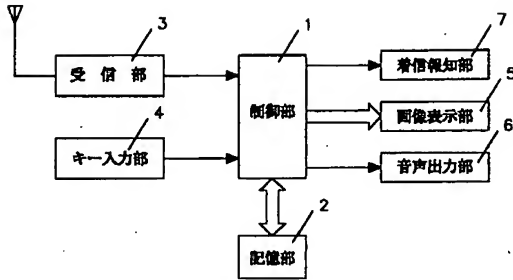
5 画像表示部

6 音声出力部

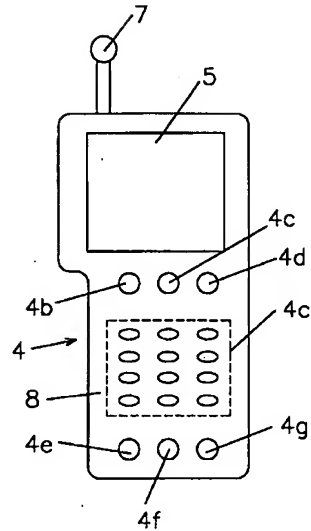
7 着信通知部

8 玩具本体

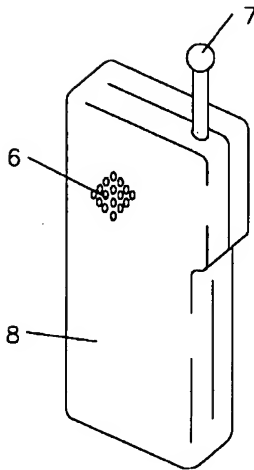
【図1】



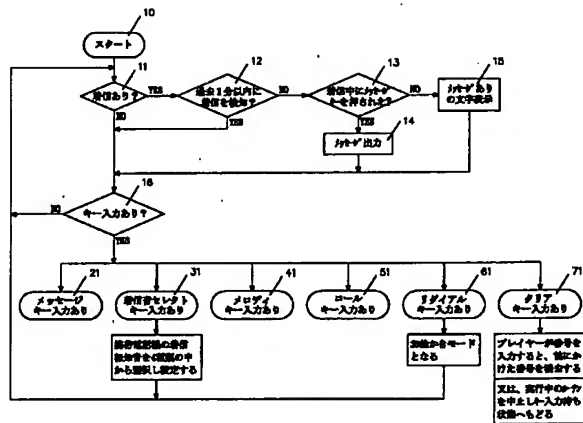
【図2】



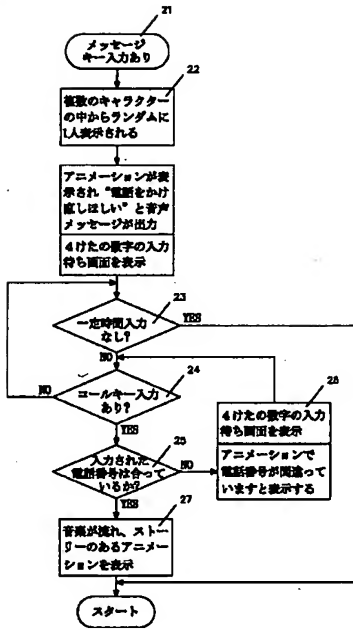
【図3】



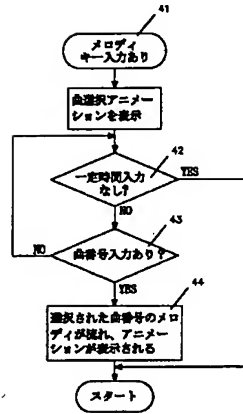
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

